

**REDESAIN INTERIOR KANTOR DINAS
PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN KOTA
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Hanna Taslima

NIM 1410091123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**REDESAIN INTERIOR KANTOR DINAS
PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN KOTA
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh :

Hanna Taslima

NIM 1410091123

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior
2018

REDESAIN KANTOR DINAS PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN KOTA YOGYAKARTA

Hanna Taslima

1410091123

ABSTRAK

Kantor Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Yogyakarta merupakan kantor pemerintahan yang bertugas untuk membina UKM dan IKM serta mengelola pasar tradisional yang ada di Kota Yogyakarta. Namun berdasarkan lokasi kantor yang berada di Lantai 3 Pasar Beringharjo, maka permasalahan terkait keterbatasan ruang gerak dengan intensitas pekerja yang banyak membuat pengguna merasa tidak nyaman dalam bekerja. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan memaksimalkan fungsi ruang dan mengefisienkan penataan layout dan sirkulasi pada ruang. Penulis bertujuan untuk merancang interior kantor yang sehat dan dapat menampung semua aktivitas pengguna dalam bekerja dengan memberikan penataan ruang yang fleksibel dan efisien.. Gaya perancangan yang digunakan yaitu gaya Kolonial dengan sentuhan furnitur modern. Gaya perancangan ini digunakan agar Kantor Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Yogyakarta dapat menjadi kantor yang merepresentasikan Kota Yogyakarta dengan segala budayanya. Diharapkan dengan perancangan ini dapat memperbaiki fasilitas dan fungsi kantor sebagaimana kantor yang dapat memenuhi segala aktivitas dengan standar kenyamanan kantor bagi penggunanya.

Kata Kunci-- Interior, Kantor, Yogyakarta, Fleksibel.

REDESIGN INDUSTRIAL AND TRADING DEPARTMENT OFFICE OF YOGYAKARTA CITY

Hanna Taslima

1410091123

ABSTRACT

The Office of Industrial and Trading of Yogyakarta is an official government that the duty is to create character building of UKM and IKM as well as to manage all of the traditional markets in Kota Yogyakarta. But based on the location of the office that located on the third floor of Pasar Beringharjo, issues that related to limitations of space with the intensity of workers make the user feel uncomfortable while working. Solution of this problems are to maximizing the functions of each room and maximizing the efficiency of layout arrangements and circulation of the room. The author aiming on designing interior design of the office with healthy conditions that can accommodate all of the working activities by giving flexible and efficient layout arrangements. The design style is Colonial Style with modern furniture accent. The colonial style is used in order to make The Office of Industrial and Trading of Yogyakarta City to become office that can represent Yogyakarta city with all of it's cultures. Hopefully with this design, it can improve facilities and functions of the office so it can accomodate activities and needs of the users with the right office standars for the workers.

Key Word-- Interior, Office, Yogyakarta, Flexible.

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

REDESAIN INTERIOR KANTOR DINAS PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN KOTA YOGYAKARTA diajukan oleh Hanna Taslima, NIM 1410091123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Ismael Setiawan. MM.
NIP. 19620528 199403 1 002

Pembimbing II/Anggota

Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Cognate/anggota

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Des.
NIP. 19870209 201504 1 001

Ketua Program Studi

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST.,MT.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 6 Agustus 2018



Hanna Taslima

NIM 1410091123

KATA PENGANTAR

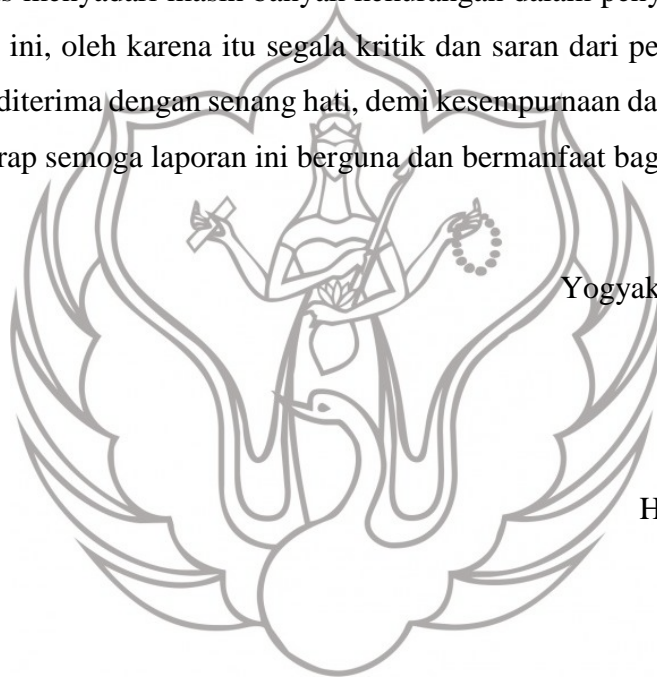
Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi karunia panjang umur sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan lancar.
2. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang telah mendukung, membantu dan selalu memberikan yang terbaik untuk penulis serta selalu memotivasi penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. dan Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat, dan kritik maupun saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Ibu Ivada Aryani, S.T., M.Des selaku Dosen Wali atas segala bimbingan, masukan dan do'anya.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

8. Para pegawai Kantor Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Yogyakarta atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. Teman-teman dan sahabat yang bersedia membantu memberikan pendapat dan tenaga demi keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Teman-teman seperjuangan PSDI angkatan 2014.
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini, oleh karena itu segala kritik dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun, diterima dengan senang hati, demi kesempurnaan dan kemajuan bersama. Penulis berharap semoga laporan ini berguna dan bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 6 Agustus 2018

Penulis

Hanna Taslima

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3

BAB II PRA DESAIN

A. Tujuan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Umum Terkait Objek.....	6
2. Tinjauan Khusus Terkait Objek.....	12
B. Program Desain.....	14
1. Tujuan Desain	14
2. Sasaran/Fokus Desain....	14
C. Data Proyek.....	15
1. Deskripsi Umum Proyek	15
2. Data Non Fisik	15
a. Profil Kantor	15
b. Logo Kantor	16
c. Visi dan Misi.....	17

d. Struktur Organisasi	19
e. Jam Operasional	19
3. Data Fisik	19
a. Lokasi Proyek	19
b. Fasad Bangunan Proyek	21
c. Foto Kondisi dan Situasi Kantor	22
d. Tabel Penyusunan	25
e. Denah, Potongan, Tampak Bangunan	50
f. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	53

BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN

A. Pernyataan Masalah	64
B. Ide Solusi Desain	65
1. Konsep Perancangan	65
a. Tema	65
b. Gaya	65
c. Warna Perancangan	67
d. Material Perancangan	68
2. Solusi Pemasalahan	68
3. Mood Board	108

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

A. Alternatif Desain	110
1. Alternatif Estetika Ruang	110
a. Suasana Ruang	110
b. Penerapan Gaya & Tema	114
c. Komposisi Warna	116
d. Komposisi Material	117
e. Elemen Dekoratif	120

2. Alternatif Penataan Ruang	121
a. Organisasi Ruang	121
b. Zoning dan Sirkulasi	125
c. Layout	126
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	128
a. Rencana Lantai.....	128
b. Rencana Dinding.....	130
c. Rencana Plafon.....	132
4. Alternatif Pengisi Ruang	134
a. Furnitur.....	134
b. <i>Equipment</i>	136
5. Tata Kondisi Ruang.....	137
B. Evaluasi	138
1. Suasana Ruang	138
2. Zoning dan Sirkulasi	141
3. Layout	142
4. Rencana Lantai.....	143
5. Rencana Dinding.....	144
6. Rencana Plafon.....	146
C. Hasil Desain	147
1. Rendering Perspektif.....	147
2. Layout	158
3. Detail Khusus.....	159
a. Desain Custom Elemen Khusus	159
b. Desain Custom Furnitur	160
4. BoQ (<i>Bill of Quantity</i>).....	162

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	164
---------------------	-----

B. Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA	166
LAMPIRAN.....	167



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2.1 Diagram Hubungan 3 Komponen Utama EGD.....	13
Gambar 2.2 Logo Pemerintahan Kota Yogyakarta	16
Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Kantor Disperindag.....	19
Gambar 2.4 Lokasi Kantor Disperindag	20
Gambar 3.1 Warna Perancangan	67
Gambar 3.2 Moodboard Alternatif 1	108
Gambar 3.3 Moodboard Alternatif 2.....	109
Gambar 4.1 Sketsa Perspektif Lobby.....	110
Gambar 4.2 Sketsa Perspektif Meeting Room.....	111
Gambar 4.3 Sketsa Perspektif Area Kerja.....	112
Gambar 4.4 Perspektif Ruang Display.....	113
Gambar 4.5 Gambar Penjelasan Gaya Perancangan	114
Gambar 4.6 Gambar Penjelasan Tema Perancangan	115
Gambar 4.7 Gambar Penjelasan Warna Logo.....	116
Gambar 4.8 <i>Pantone Scheme</i>	116
Gambar 4.9 <i>Floor Covering Material Scheme</i>	117
Gambar 4.10 <i>Wall Covering Material Scheme</i>	118
Gambar 4.11 <i>Ceiling Covering Material Scheme</i>	119
Gambar 4.12 <i>Furniture Material Scheme</i>	120
Gambar 4.13 <i>Decorative Elements</i>	121
Gambar 4.14 Diagram Matriks Alternatif 1	122
Gambar 4.15 Diagram Matriks Alternatif 2.....	123
Gambar 4.16 Bubble Plan Alternatif 1.....	124
Gambar 4.17 Bubble Plan Alternatif 2.....	124
Gambar 4.18 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1	125

Gambar 4.19 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2.....	125
Gambar 4.20 Layout Alternatif 1	126
Gambar 4.21 Layout Alternatif 2	127
Gambar 4.22 Rencana Lantai Alternatif 1	128
Gambar 4.23 Rencana Lantai Alternatif 2	129
Gambar 4.24 Rencana Dinding Alternatif 1	130
Gambar 4.25 Rencana Dinding Alternatif 2	131
Gambar 4.26 Rencana Plafon Alternatif 1	132
Gambar 4.27 Rencana Plafon Alternatif 2	133
Gambar 4.28 Alternatif Pengisi Ruang Furniture 1	134
Gambar 4.29 Alternatif Pengisi Ruang Furniture 2	135
Gambar 4.30 Alternatif Pengisi Ruang Equipment.....	136
Gambar 4.31 Alternatif Tata Kondisi Ruang	137
Gambar 4.32 Rendering Perspektif Lobby	147
Gambar 4.33 Rendering Perspektif Lobby	148
Gambar 4.34 Rendering Perspektif Ruang Sekretariat	149
Gambar 4.35 Rendering Perspektif Ruang UPT I.....	150
Gambar 4.36 Rendering Perspektif Ruang SP3K	151
Gambar 4.37 Rendering Perspektif Ruang Rapat Melati.....	152
Gambar 4.38 Rendering Perspektif Ruang Rapat Mawar	152
Gambar 4.39 Rendering Perspektif Perpustakaan.....	153
Gambar 4.40 Rendering Perspektif Ruang Konsultasi	154
Gambar 4.41 Rendering Perspektif Ruang Display	154
Gambar 4.42 Rendering Perspektif Aula Nusa Indah.....	155
Gambar 4.43 Rendering Perspektif Sekeretaris	156
Gambar 4.44 Rendering Perspektif Kepala Dinas	157
Gambar 4.45 Layout.....	158
Gambar 4.46 Rendering Perspektif Backdrop Lobby	159
Gambar 4.47 Perspektif Desain <i>Custom Furniture Front Desk</i>	160
Gambar 4.48 Perspektif Desain <i>Custom Furniture Display Shelve</i>	160

Gambar 4.49 Perspektif Desain <i>Custom Furniture Meeting Table</i>	161
Gambar 4.50 Rendering Perspektif Kepala Dinas	161



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penyusunan Data Fisik, Data Non Fisik dan Data Literatur	25
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	53
Tabel 3.1 Analisa Berdasarkan Permasalahan Setiap Ruang.....	68
Tabel 3.2 Analisis Berdasarkan Aktivitas	78
Tabel 3.3 Analisis Program Utilitas	93



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Yogyakarta merupakan kota wisata yang memiliki banyak potensi dalam bidang usaha dan industri. Berbagai industri disini disesuaikan dengan ikon, budaya, wisata, sumber daya dan keanekaragaman yang berciri khas Yogyakarta. Aktivitas perindustrian, perdagangan dan pengelolaan pasar tradisional yang ada di Kota Yogyakarta berada di bawah pembinaan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Yogyakarta. Tugas dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan sendiri yaitu untuk membina usaha kecil dan menengah, industri kecil dan menengah serta mengelola pasar tradisional yang ada di Kota Yogyakarta.

Dengan diterbitkannya Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 3 Tahun 2015 Tentang Kelembagaan Pemerintah Daerah, terjadilah penataan kelembagaan di kota Yogyakarta. Salah satu dampak adanya penerbitan Peraturan Daerah yang baru ini yaitu pada tahun 2016 Dinas Perindustrian dan Perdagangan menggabungkan 2 instansi yang berbeda yaitu Bidang Perindustrian dan Perdagangan yang semula berasal dari Dinas Perindustrian Pedagangan Koperasi dan Pertanian (Disperindagkoptan) sekarang bergabung bersama dengan Dinas Pengelolaan Pasar sehingga menjadi instansi baru bernama Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Yogyakarta yang beralamat di Lantai 3 Pasar Beringharjo, Jalan Pabringan No. 1 Yogyakarta.

Penggabungan 2 instansi yang berbeda tersebut menimbulkan bertambahnya jumlah pegawai pada Disperindag namun kantor yang digunakan tidak berubah dan menetap di Lantai 3 pasar Beringharjo yang semula hanya digunakan oleh Dinas Pengelolaan Pasar. Kantor tersebut semula digunakan oleh 115 orang pegawai dan sekarang bertambah menjadi kurang lebih 150 orang pegawai yang ditambah oleh

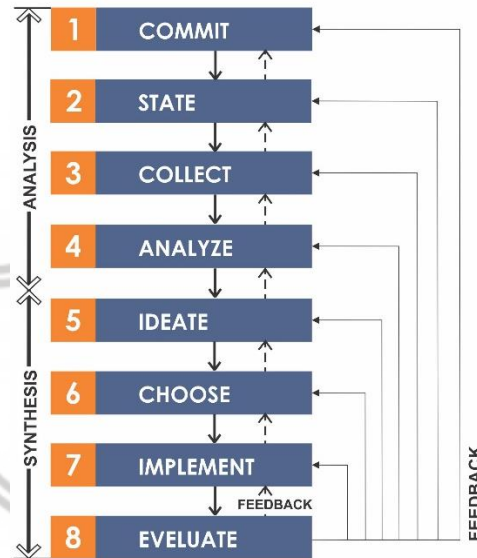
barang-barang bawaan dari instansi sebelumnya yang menempati lahan berukuran kurang lebih 1000 m².

Salah satu tugas pokok Disperindag yaitu membina IKM dan UKM yang ada di Kota Yogyakarta. Hasil yang diharapkan Disperindag pada pembinaan tersebut yaitu untuk dapat meningkatkan omset dan memperluas jaringan usaha dan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat kota Yogyakarta serta produk dan hasil karya tersebut dapat menjadi sarana promosi yang dapat dilakukan di Kantor tersebut mengingat seringnya kunjungan dari instansi lain yang berada didalam maupun luar kota. Namun hal ini tidak dibarengi oleh diadakannya media untuk mengenalkan dan mendisplay produk-produk tersebut kepada tamu atau instansi lain yang datang di Kantor Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Yogyakarta.

Melihat kondisi kantor Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Yogyakarta seperti yang diuraikan tersebut maka perlu perencanaan sebuah desain kantor yang dapat memberikan kenyamanan bagi para penggunanya dan suasana kerja yang sehat dan penataan yang efisien, serta fleksibel dalam pengaturan ruang. Perlu direncanakan sebuah kantor yang memiliki kapasitas yang dapat menampung seluruh aktivitas di dalam kantor tersebut dan memiliki tampilan bangunan yang lebih baik, yang dapat diwujudkan melalui redesain Kantor Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Yogyakarta. Selain itu bangunan kantor yang didesain nantinya diharapkan dapat mencerminkan ciri khas dinas perindustrian dan perdagangan yang membina IKM dan UKM dan sesuai dengan lingkungan pasar dan sekitarnya dimana kantor tersebut berada yang berkarakter tetapi dengan tidak meninggalkan unsur lokal Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain



Gambar 1.1 Bagan pola pikir perancangan

(Sumber : Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Menurut Rosemary Kilmer proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis berupa *programming* yang nantinya masalah akan diidentifikasi, diteliti, dibedah dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah yang digunakan dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah sintesis berupa *designing*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan (Kilmer, 1992). Seperti yang terlihat pada bagan, tahap analisis terdiri dari tahap *commit*, *state*, *collect* dan *analyze* sedangkan pada tahap synthesis dimulai dari *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*.

- a. *Commit* adalah proses mengidentifikasi permasalahan. Mengenali prioritas permasalahan pada Kantor Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota

Yogyakarta. Pada tahap ini dapat dilakukan studi literature berupa artikel, jurnal dan pendapat para ahli guna melengkapi data-data yang dibutuhkan.

- b. *State* adalah menetapkan masalah, dengan cara membuat checklist permasalahan apa saja yang harus dipecahkan pada proyek tersebut, kemudian membuat perception list, berupa pihak mana sajakah yang pendapatnya akan digunakan. Terakhir melakukan perangkuman goal yang ingin dicapai dari list permasalahan yang telah dibuat tersebut.
- c. *Collect* adalah proses mengumpulkan fakta dan informasi pada Kantor Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Yogyakarta dengan cara observasi, survey lokasi dan wawancara dengan pegawai dan staff. *Analyze* adalah proses menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan dengan membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan berupa diagram matriks, diagram bubble yang bertujuan untuk mengkategorisasikan zona dan area, hubungan ruang, sirkulasi, *view* dan lain-lain.
- d. *Ideate* adalah proses mengeluarkan/melahirkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada proses ini sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih pasti dan spesifik dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Pada proses ini alternatif desain berupa referensi dan sketsa desain mulai dibuat. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode brainstorming untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin dengan kelompok.
- e. *Choose* adalah tahap memilih dan menyeleksi alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan.
- f. *Implement* adalah tahap melaksanakan ide melalui pengilustrasian /penggambaran dalam bentuk 2D maupun 3D dan presentasi yang

mendukung. Penggambaran 2D berupa pembuatan layout dan penggambaran 3D berupa gambar digital, manual maupun animasi.

- g. *Evaluate* adalah tahap akhir peninjauan kembali desain final yang telah dihasilkan berdasarkan brief dan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

